

RODZINNY TURNIEJ BADMINTONA W GRZE PODWÓJNEJ
MROKÓW, 28.05. 2017

REGULAMIN

1) ORGANIZATOR:

Nauczyciele Wychowania Fizycznego z ZSP w Mrokowie
Centrum Sportu Gminy Lesznowola

2) CEL:

Popularyzacja i upowszechnianie badmintonu jako formy rodzinnej aktywności ruchowej, wdrażanie do całozyciowej aktywności ruchowej, zacieśnienie więzi rodzinnych oraz integracja społeczności lokalnej.

3) MIEJSCE I TERMIN:

Hala Sportowa przy Zespole Szkół Publicznych w Mrokowie
28.05.2017 r., godz. 10.00 (niedziela)

4) SYSTEM ROZGRYWEK

- Gry podwójne systemem grupowo – pucharowym (sędzia podejmie decyzję w zależności od liczby zgłoszeń)
- Skład gry podwójnej to uczeń ze szkoły podstawowej lub gimnazjum oraz osoba dorosła z rodziny: mama/ tata, babcia/ dziadek, wujek/ciocia
- Turniej rozegrany zostanie w dwóch kategoriach: debel rodzinny z uczniem ze szkoły podstawowej/ debel rodzinny z uczniem gimnazjum

5) ZGŁOSZENIA

- Zgłoszenia składamy poprzez wypełnienie gotowego formularza, który należy pobrać od nauczycieli wychowania fizycznego i dostarczyć do dnia 22.04.2017 r.
- Rejestracja zawodników odbędzie się w dniu turnieju do godziny 10.00 w biurze zawodów.
- Udział w turnieju jest bezpłatny.

6) LOSOWANIE

Losowanie odbędzie się tuż przed rozpoczęciem imprezy.

7) SPRZĘT:

Zawodnicy grają własnym sprzętem. Istnieje możliwość wypożyczenia raket od organizatora. Organizator zapewnia lotki plastikowe.

8) NAGRODY:

Za pierwsze trzy miejsca w każdej kategorii przewidziane są pamiątkowe puchary i medale, a dla wszystkich uczestników pamiątkowe dyplomy.

9) POSTANOWIENIA OGÓLNE:

- Na hali obowiązuje strój sportowy oraz obuwie sportowe.
- Organizator nie odpowiada za rzeczy zgubione, pozostawione lub skradzione przed, po i w trakcie trwania zawodów.
- Startujący muszą zapoznać się i zaakceptować niniejszy regulamin.
- Startujący, akceptując regulamin, wyraża zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku, który w postaci zdjęć i relacji wideo może być publikowany w mediach społecznościowych, stronach internetowych organizatora.
- Uczestnicy mogą startować w turnieju pod warunkiem braku przeciwskażeń do uprawiania czynnej rekreacji.
- Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać regulaminu hali sportowej, w której odbywa się turniej.
- Uczestnicy biorą udział w turnieju na własną odpowiedzialność, dzieci za zgodą prawnych opiekunów.
- W kwestiach spornych ostateczną decyzję podejmuje organizator wraz z sędzią głównym zawodów.

ZAPRASZAMY DO WSPÓLNEJ ZABAWY!

SKRÓCONE ZASADY GRY W BADMINTONA

GRA PODWÓJNA

LOSOWANIE

1. Przed rozpoczęciem meczu dokonuje się losowania i strona wygrywająca wybiera jedną z możliwości:

- A) pierwsza serwuje lub odbiera,
- B) rozpoczyna mecz na jednej lub drugiej stronie boiska.

Strona przegrywająca wybiera jedną z pozostałych możliwości.

PUNKTACJA

1. Mecz trwa do dwóch wygranych setów, chyba że ustalono inaczej.

2. Strona, która pierwsza zdobywa 21. punkt, wygrywa seta.

3. Strona, wygrywająca wymianę, dodaje punkt do swojego wyniku. Strona wygrywa wymianę, gdy strona przeciwna popełnia błąd albo lotka przestaje być w grze, dotykając podłoża w boisku strony przeciwnej.

4. Jeżeli strony osiągną wynik 20:20, to seta wygrywa strona zdobywająca przewagę dwóch punktów.

5. Jeżeli strony osiągną wynik 29:29, to seta wygrywa strona zdobywająca 30. punkt.

6. Strona, wygrywająca seta, serwuje jako pierwsza w następnym secie.

ZMIANA STRON BOISKA

1. Zawodnicy zmieniają strony boiska:

a) po zakończeniu pierwszego seta,

b) po zakończeniu drugiego seta, jeżeli będzie set trzeci oraz w trzecim secie, gdy pierwsza ze stron zdobywa 11. punkt.

2. Jeżeli nie zmieniono stron boiska, dokonuje się tego tak szybko, jak tylko pomyłka zostanie odkryta i lotka nie jest w grze. Aktualny wynik pozostaje.

POLA SERWISOWE

1) Zawodnik strony serwującej serwuje z prawego pola serwisowego, gdy strona serwująca nie zdobywa lub zdobywa parzystą liczbę punktów w danym secie.

2) Zawodnik strony serwującej serwuje z lewego pola serwisowego, gdy strona serwująca zdobywa nieparzystą liczbę punktów w danym secie.

3) Zawodnik strony odbierającej, ostatnio serwujący, pozostaje na polu serwisowym, z którego serwował. Wzór odwrotny stosuje się do partnera odbierającego.

4) Zawodnik strony odbierającej, stojący na przeciwnym polu serwisowym po przekątne, staje się odbierającym.

5) Zawodnicy nie zmieniają swoich właściwych pól serwisowych, dopóki nie zdobędą punktu, będąc stroną serwującą.

6) Serw w dowolnej kolejności jest wykonywany z pola serwisowego właściwego dla wyniku strony serwującej.

7) Po odbiorze serwu, podczas wymiany, lotka jest odbijana naprzemiennie przez dowolnego zawodnika strony serwującej i dowolnego zawodnika strony odbierającej z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki, dopóki lotka nie

przestanie być w grze.

PUNKTACJA A SERWOWANIE

Jeżeli strona serwująca wygrywa wymianę, zdobywa punkt. Serwujący serwuje ponownie z przyległego pola serwisowego.

Jeżeli strona odbierająca wygrywa wymianę, zdobywa punkt i staje się stroną serwującą.

KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA

1. W danym secie prawo do serwu przechodzi kolejno:

- od pierwszego serwującego, rozpoczynającego seta z prawego pola serwisowego
- do partnera pierwszego odbierającego
- do partnera pierwszego serwującego
- do pierwszego odbierającego
- do pierwszego serwującego i tak dalej.

2. Żaden z zawodników nie serwuje ani nie odbiera poza kolejnością, nie odbiera także dwóch kolejnych serwów w danym secie.

3. W następnym secie każdy z zawodników strony wygrywającej może pierwszy serwować, tak jak każdy z zawodników strony przegrywającej może pierwszy odbierać.